BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan aktifitas yang dilakukan oleh manusia dengan tujuan menjaga kesehatan atau meningkatkan stamina. Futsal merupakan salah satu jenis olahraga yang dimainkan dalam ruangan (*indoor*) atau luar ruangan (*outdoor*). Pemanfaatan lapangan yang lebih kecil menjadikan olahraga ini sebagai *alternative* disaat langkanya lapangan untuk bermain sepakbola. Selain itu, para pelaku bisnis mulai tertarik dan berlomba-lomba untuk membuat lapangan futsal karena keuntungan yang menggiurkan. (Mutiani,2015)

Namun pemesanan lapangan futsal di Estadio futsal ini masih menggunakan cara manual yaitu pengguna harus mendatangi langsung tempat penyewaan lapangan futsal atau menghubungi lewat telepon untuk melakukan pengecekan terhadap lapangan yang kosong, sedangkan pemesanan melalui telepon ini biasanya hanya berlaku bagi *member* atau orang yang sudah dikenal oleh pihak lapangan. *Non member* atau orang yang tidak dikenal oleh pihak lapangan harus datang langsung ke lapangan futsal secara manual ini cukup merepotkan bagi pihak pengguna lapangan dan menjadi kurang efisien dalam hal waktu, tenaga, dan biaya karena harus mendatangi langsung tempat futsal untuk melakukan pengecekan jadwal dan pemesanan lapangan, di sisi lain pencatatan penyewaan serta laporan keuangan sering salah karena masih di tulis manual.

Atas dasar identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah bagaimana membuat rancangan program

penyewaan lapangan futsal berbasis *web* dengan metode *waterfall* dan menggunakan *software Xamp, sublime text 3*. Agar dapat membantu konsumen dalam memilih lapangan dan waktu yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penulisan ini tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang sebuah program sistem penyewaan lapangan futsal.
2. Mempermudah pelanggan dalam melakukan penyewaan lapangan futsal.
3. Menerapkan pengetahuan dan ilmu pembelajaran yang diterima selama mengikuti perkuliahan di Universitas Bina Sarana Informatika Bekasi program studi Sistem Informasi.

Adapun manfaat penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk penulis
Sebagai salah satu syarat Kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Jurusan Sistem Informasi (Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta).
2. Manfaat untuk objek penelitian
 - a. Untuk meningkatkan kualitas pelayanan dalam penyewaan lapangan futsal.
 - b. Memberikan informasi yang lengkap mengenai tempat penyewaan lapangan futsal pada penyewa, sebagai bentuk promosi.
 - c. Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan penyewa lapangan futsal.
3. Manfaat untuk pembaca

Perancangan Program Strategis yang baik dan tepat sehingga tujuan dan sasaran yang diharapkan pada perusahaan dapat mencapai hasil yang optimal.

- a. Untuk memberikan informasi bagaimana sistem berjalan penyewaan lapangan futsal saat ini.
- b. Sebagai menjadi referensi untuk melaksanakan penelitian dimasa mendatang.

1.3 Metode Penelitian

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak.

Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah metode *waterfall*. Alasan menggunakan metode ini adalah karena metode *waterfall* melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan dalam membangun suatu sistem. Proses metode *waterfall* yaitu pada pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan. Sistem yang dihasilkan akan berkualitas baik, dikarenakan pelaksanaannya secara bertahap sehingga tidak berfokus pada tahapan tertentu. Berikut adalah tahapan dari metode *waterfall*:

- a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Tahapan analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisa kebutuhan *user*, analisa perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem serta kebutuhan lain dalam pembuatan basis data. Analisa kebutuhan perangkat lunak yang membantu pembuatan sistem ini yaitu Sistem Operasi Windows 7 *Ultimate*, *Xampp*, *Sublime Text 3*, *Google Chrome* dan *MySQL server 32 Bit*.

- b. Desain

Tahapan ini dibuat sebelum tahap pengkodean. Tujuan dari tahap ini adalah memberikan gambaran tentang apa yang akan dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahapan ini memenuhi semua kebutuhan pengguna sesuai dengan hasil yang dianalisa seperti rancangan tampilan pembuatan sistem penyewaan lapangan futsal, dan membantu mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

Dokumentasi yang dihasilkan dari tahap desain sistem ini antara lain perancangan *interface*, dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

c. Pembuatan kode program

Aktivitas pada tahap ini dilakukan pengkodean sistem. Penulisan kode program merupakan tahap penerjemahan desain sistem yang telah dibuat ke dalam bentuk perintah-perintah yang dimengerti komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman. Tahapan ini merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Bahasa pemrograman yang dipakai adalah *PHP* dan database *MySQL*.

d. Pengujian

Tahapan pengujian (*testing*) adalah memfokuskan pada perangkat lunak dari segi logika dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Dalam tahap ini penulis menggunakan metode *Black Box Testing*.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

1. Metode Pengamatan (*Observation*)

Penulis melakukan pengamatan langsung di Estadio Futsal Arena, seperti kegiatan pemesanan lapangan, penentuan jadwal, dan pemilihan lapangan, serta pembayaran. Selain itu, penulis juga melakukan pengamatan tidak langsung dengan melihat *website* lain seperti *bookingfutsal.com*.

2. Wawancara (*interview*)

Penulis melakukan tanya jawab dengan Bapak Daniel Tri Harreza selaku *Head Operation* di Estadio Futsal Arena, sehingga penulis mendapatkan data pendukung

seperti, sejarah Estadio Futsal dan struktur organisasi untuk melengkapi tugas akhir ini.

3. Studi Pustaka

Penulis mencari referensi diperpustakaan seperti buku dan jurnal yang membahas mengenai *Php, Xampp, dan MySQL* serta mencari referensi tambahan dari internet mengenai pemrograman berbasis *web*.

1.4 Ruang lingkup

Dalam ruang lingkup pembahasan yang terdiri dari *front end* dan *back end* pada *front end*, penulis membagi menjadi dua bagian, yaitu halaman pengunjung terdiri dari beranda, *profil*, informasi lapangan, prosedur penyewaan, daftar, dan masuk. Sementara untuk halaman pelanggan hampir sama dengan halaman penyewa hanya saja ada tambahan pesan lapangan dan transaksi. Pada bagian *back end* atau halaman *admin* dapat melakukan membuat jadwal lapangan, membuat jam sewa, konfirmasi penyewaan lapangan, serta *login admin*.

UNIVERSITAS